

# TIP TOP CLAP



6-99 jaar



2-5 spelers



32 kaarten (4 x 8 geluiden of gebaren)



**Doel van het spel:** de geluiden en gebaren in de goede volgorde onthouden.



**Voorbereiding van het spel:** het stapeltje met de 48 kaarten wordt met de plaatjes naar onderen midden op tafel gelegd.

**Spelregels:** De jongste speler begint en draait een kaart om die hij met het plaatje naar boven naast het stapeltje legt. Hij maakt het geluid of het gebaar dat op de kaart staat aangegeven.

De volgende speler draait op zijn beurt een kaart om, die hij met het plaatje naar boven op de eerste omgedraaide kaart legt. Hij maakt het geluid of gebaar van de eerste speler en vervolgens het geluid of gebaar van de kaart die hij zojuist heeft omgedraaid.

De volgende speler draait op zijn beurt een kaart om en maakt –in de goede volgorde– de geluiden of gebaren van de vorige spelers en daarna het geluid of gebaar van de kaart die hij zojuist heeft omgedraaid.

En zo verder, totdat een van de spelers zich vergist.

Wanneer een speler zich vergist heeft, neemt hij een omgedraaide kaart bij zich, als strafkaart. Alle andere kaarten worden opzij gelegd.

Vervolgens is het de beurt aan deze verliezer om een nieuwe kaart om te draaien en het eerste geluid of gebaar van de nieuwe serie te maken.

Wanneer het stapeltje op is, worden de kaarten geschud om een nieuw stapeltje te maken.

P.S.: de omgedraaide kaarten mogen niet opnieuw bekijken worden.

**Einde van het spelletje:** Alvorens te beginnen besluiten de spelers hoe lang het spelletje gaat duren. De winnaar is degene die de minste strafkaarten in zijn bezit heeft (er kunnen meerdere winnaars zijn).



1



2



3



4



5



6



7



8

- 1 - In je handen klappen
- 2 - Als een vogel fluiten
- 3 - Een knipoog geven
- 4 - Het geluid van een scheet nabootsen
- 5 - Met je hand op de tafel slaan

- 6 - Je tong uitsteken
- 7 - Miauwen
- 8 - Met je voeten op de grond stampen

Waarschuwing: Kleine ondertanden.

DJECO

# TIP TOP CLAP



6-99 ans



2-5 joueurs



32 cartes (4 x 8 bruits ou mimes)



**But du jeu :** mémoriser les bruits et les mimes dans le bon ordre.



**Préparation du jeu :** le paquet de 32 cartes est placé, faces cachées, au centre de la table.

**Règle du jeu :** Le plus jeune joueur commence et retourne une carte qu'il place face visible à côté du paquet. Il réalise le bruit ou le mime indiqué sur la carte.

Le joueur suivant retourne à son tour une carte qu'il place face visible au dessus de la première carte retournée. Il réalise le bruit ou mime du premier joueur puis celui de la carte qu'il vient de retourner.

Le joueur suivant retourne à son tour une carte et réalise les bruits ou les mimes des joueurs précédents – dans le bon ordre – avant de réaliser celui de la carte qu'il vient de retourner. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs se trompe.

Quand un joueur s'est trompé, il prend une carte retournée comme carte de pénalité. Toutes les autres cartes sont mises de côté.

Puis, c'est au perdant de ce tour de retourner une nouvelle carte et de réaliser le premier bruit ou mime de la nouvelle série. Lorsque le paquet est épuisé, on mélange les cartes afin de former une nouvelle pioche.

**P.S. :** il est impossible de regarder une nouvelle fois les cartes retournées.

**Fin de la partie :** En début de partie, les joueurs décident d'une durée de jeu. Le gagnant est le joueur qui possède le moins de cartes de pénalité. (il peut y avoir plusieurs gagnants).



1



2



3



4



5



6



7



8

- 1 - Frapper dans ses mains
- 2 - Siffler comme un oiseau
- 3 - Faire un clin d'œil
- 4 - Mimer le bruit d'un pet
- 5 - Taper la table avec la main
- 6 - Tirer la langue
- 7 - Miauler
- 8 - Taper le sol avec ses pieds

DJECO

Attention: Petits éléments.